

**TUGAS AKHIR**  
**DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**  
**ARSITEKTUR (DP3A)**

**PENGEMBANGAN KAMPUNG DOLANAN SIDOWAYAH SEBAGAI**  
***LIVING MUSEUM* PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS**  
**WISATA KREATIF**



**Diajukan sebagai Pelengkap dan Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana**  
**Teknik Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Oleh :**  
**AULIA ULFA RIDHA**  
**D 300 160 033**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**2020**

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dengan kesadaran penuh tanpa paksaan dari pihak lain. Pernyataan ini saya buat sebagai kelengkapan Laporan Tugas Akhir, dengan ini saya menyatakan bahwa materi yang saya paparkan bukan merupakan milik orang lain baik tugas mata kuliah maupun kelengkapan pada tugas akhir tersebut.

Surakarta, 30 Maret 2020

Yang membuat pernyataan,



**Aulia Ulfa Ridha**

D 300 160 033

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**  
**ARSITEKTUR (DP3A)**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

---

**JUDUL : PENGEMBANGAN KAMPOENG DOLANAN**  
**SIDOWAYAH SEBAGAI *LIVING MUSEUM***  
**PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS**  
**WISATA KREATIF**

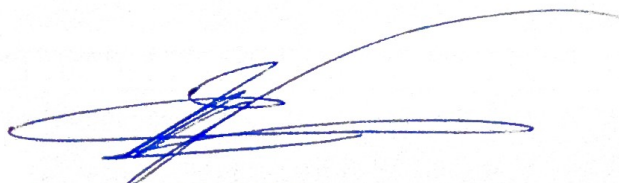
**PENYUSUN : AULIA ULFA RIDHA**

**NIM : D 300 160 033**

---

Disetujui untuk disampaikan di depan Dewan Penguji  
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Telah diperiksa dan disahkan oleh :  
**Pembimbing**



**Ir. Alpha Febela Priyatmono, M.T.**  
**NIK. 486**

**LEMBAR PENILAIAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**STUDIO KONSEP PERANCANGAN ARSITEKTUR (SKPA)**

**Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik**  
**Universitas Muhammadiyah Surakarta**

---

**JUDUL : PENGEMBANGAN KAMPOENG DOLANAN**  
**SIDOWAYAH SEBAGAI *LIVING MUSEUM***  
**PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS**  
**WISATA KREATIF**

**PENYUSUN : AULIA ULFA RIDHA**

**NIM : D 300 160 033**

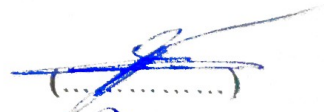

---

Setelah melalui tahapan pengujian  
di hadapan Dewan Penguji pada tanggal ..... *31 Maret 2020*  
dinyatakan ..... *Lulus* ..... dengan nilai angka/huruf..... *79,12 / A*

Surakarta, ..... 2020

**Dewan Penguji :**

1. Pembimbing : Ir. Alpha Febela P, M.T.
2. Penguji I : Yayi Arsandrie, S.T., M.T.

  
(.....)  
  
(.....)



# LEMBAR PENILAIAN

## TUGAS AKHIR

### STUDIO KONSEP PERANCANGAN ARSITEKTUR (SKPA)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

---

**JUDUL : PENGEMBANGAN KAMPOENG DOLANAN  
SIDOWAYAH SEBAGAI *LIVING MUSEUM*  
PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BERBASIS  
WISATA KREATIF**

**PENYUSUN : AULIA ULFA RIDHA**

**NIM : D 300 160 033**

---

Setelah melalui tahapan pengujian  
di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 9 Juli 2020  
dinyatakan lulus dengan nilai angka/huruf 77,9 / A<sub>p</sub>

Surakarta, ..... 2020

#### Dewan Penguji :

1. Pembimbing : Ir. Alpha Febela P, M.T.
2. Penguji I : Yayi Arsandrie, S.T., M.T.
3. Penguji II : Ronim Azizah, S.T. M.T.

(.....)  
(.....)  
(.....)

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Arsitektur

  
**Ir. Sri Sanjiono, M.T., Ph.D., IPM**  
NIK. 682

  
**Dr. Ir. Widyastuti Nurjayanti**  
NIK. 386

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, juga shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur penulis panjatkan atas nikmat kemampuan dan kemudahan dari Allah SWT, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) dengan judul **“Pengembangan Kampung Dolanan Sidowayah sebagai Living Museum Permainan Tradisional Jawa berbasis Wisata Kreatif”**.

Laporan ini merupakan syarat wajib yang harus ditempuh guna menyelesaikan pendidikan Strata I (S1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari bantuan, saran, dorongan dan do'a orang-orang di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua Tercinta Ayahanda dan Ibunda yang telah memberikan curahan kasih sayang dan dukungan kepada penulis baik material maupun spiritual sehingga saya dapat melaksanakan seminar penelitian dengan lancar.
2. Kakak dan adik serta saudara penulis tercinta; Faishal, Aziz, Addin dan Jundi yang selalu memberikan semangat, dukungan dan nasehat yang baik kepada penulis.
3. Bapak Ir. Alpha Febela P, M.T. selaku pembimbing Seminar Penelitian dengan segala arahan dan bimbingannya terhadap penulis.
4. Teman seperjuangan yang selalu mendukung dan memberikan semangat Dewi Nurhalimah, Nanda Fuji Aulia, Amalia Wijayanti, Arati Santi Utari, Kikin Verintina dan teman-teman Arsitektur angkatan 2016.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Hanya doa tulus yang dapat penulis panjatkan semoga pihak-pihak yang telah membantu proses penyelesaian Penelitian ini mendapat Ridho dan amalan berlipat ganda dari Allah Shubhanallah Wa Ta'ala. Aamiin.

Penulis juga menyadari masih adanya kekurangan, oleh sebab itu koreksi dan saran demi perbaikan penelitian akan penulis terima dengan ikhlas. Penulis berharap semoga penelitian ini memberikan manfaat bagi pembacanya.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Surakarta, 30 Maret 2020

Penulis,

**Aulia Ulfa Ridha**

D 300 160 033

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENILAIAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Pengertian Judul .....	1
1.2. Latar Belakang.....	2
1.2.1. Permainan Tradisional dan Perkembangan Anak .....	2
1.2.2. Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Indonesia .....	4
1.2.3. Surutnya Permainan Tradisional.....	4
1.2.4. Pelestarian Permainan Tradisional.....	5
1.2.5. Kampung Dolanan Sidowayah Klatenl.....	6
1.3. Rumusan Masalah .....	8
1.4. Tujuan dan Sasaran.....	8
1.4.1. Tujuan .....	8
1.4.2. Sasaran .....	8
1.5. Lingkup Pembahasan.....	8
1.5.1. Ruang Lingkup Pembahasan.....	8
1.5.2. Batasan Pembahasan .....	9
1.6. Metode Pembahasan .....	9
1.7. Sistematika Penulisan .....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	11
2.1. Permainan Tradisional.....	11



2.1.1.	Pengertian Permainan Tradisional .....	11
2.1.2.	Nilai-Nilai Permainan Tradisional .....	12
2.1.3.	Jenis-jenis Permainan Tradisional Jawa .....	13
2.2.	Museum .....	18
2.2.1.	Pengertian Museum .....	18
2.2.2.	Konsep <i>New Museum</i> .....	18
2.2.3.	<i>Living Museum</i> sebagai <i>New Museum</i> .....	20
2.3.	Pariwisata .....	22
2.3.1.	Definisi Pariwisata .....	22
2.3.2.	Daya Tarik Wisata .....	22
2.4.	Desa Wisata .....	23
2.4.1.	Pengertian Desa Wisata .....	23
2.4.2.	Komponen Desa Wisata .....	24
2.4.3.	Kriteria Dasar Pengembangan Desa Wisata .....	26
2.5.	Wisata Kreatif .....	27
2.6.	Elemen Rancang Kawasan .....	29
2.6.1.	Elemen Urban Design .....	29
2.6.2.	Elemen Pembentuk Citra Kawasan .....	31
2.7.	Studi Kasus .....	33
2.7.1.	Kampung Dolanan Nusantara, Magelang .....	33
2.7.2.	Kampung Batik Laweyan, Surakarta .....	35
2.7.3.	Resume Studi Banding .....	38
BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAMBARAN		
	PERENCANAAN .....	40
3.1.	Tinjauan Kabupaten Klaten .....	40
3.1.1.	Ruang Lingkup Kabupaten Klaten .....	40
3.1.2.	Kondisi Geografis .....	41
3.1.3.	Kondisi Administratif .....	41
3.1.4.	Kondisi Klimatologi .....	41
3.1.5.	Tata Guna Lahan .....	41
3.1.6.	Regulasi terkait .....	43

3.2. Tinjauan Desa Sidowayah .....	43
3.2.1. Sejarah Desa Sidowayah.....	43
3.2.2. Letak dan Batas Administrasi Desa Sidowayah .....	44
3.2.3. Demografi Desa Sidowayah.....	45
3.2.4. BUMDes "Sinergi" Sidowayah.....	45
3.2.5. Kondisi Fisik Desa Sidowayah .....	47
3.3. Lingkup Kawasan Perancangan .....	49
3.3.1. Profil Kampung Dolanan Sidowayah .....	51
3.3.2. Komponen 4A Kampung Dolanan Sidowayah.....	53
3.3.3. Kondisi <i>Eksisting</i> Kampung Dolanan Sidowayah .....	59
3.4. Gagasan perancangan Makro .....	59
3.5. Gagasan Perencanaan Meso .....	60
3.6. Gagasan Perencanaan Mikro .....	60
BAB IV ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN	
DAN PERANCANGAN .....	61
4.1. Analisis dan Konsep Makro .....	61
4.1.1. Analisa Elemen Pembentuk Citra Kawasan .....	61
4.1.2. Analisa Persebaran Potensi Wisata di Desa Sidowayah .....	63
4.1.3. Sidowayah sebagai Desa Wisata.....	64
4.1.4. Strategi Pengembangan Kawasan Desa Wisata .....	65
4.2. Analisis dan Konsep Meso .....	66
4.2.1. Analisis dan Konsep <i>Living Museum</i> .....	66
4.2.2. Analisis dan Konsep Pengembangan Wisata Kreatif.....	70
4.2.3. Analisis dan Konsep Elemen Urban .....	73
4.2.4. Analisis dan Konsep Zonasi Kampung Dolanan Sidowayah .	76
4.2.5. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang .....	78
4.2.6. Paket dan <i>Track Wisata</i> Kampung Dolanan Sidowayah .....	81
4.3. Analisis dan Konsep Mikro .....	83
4.3.1. Analisis dan Konsep Besaran Ruang .....	83
4.3.2. Analisis dan Konsep Tata Massa .....	87
4.3.3. Analisis dan Konsep Tampilan Arsitektur .....	88

4.3.4. Analisis dan Konsep Struktur .....	89
4.3.5. Analisis dan Konsep Utilitas.....	90
4.3.6. Konsep Vegetasi .....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92
LAMPIRAN .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Pariwisata Berbasis Kreativitas .....	28
Gambar 2. Peta Administrasi Kab. Klaten .....	40
Gambar 3. Peta Tata Guna Lahan Kab. Klaten .....	42
Gambar 4. Peta Peruntukan Lahan Desa Sidowayah.....	44
Gambar 5. Peta Pola Ruang Desa Sidowayah .....	47
Gambar 6. Peta Persebaran Sarana dan Prasarana Desa Sidowayah .....	47
Gambar 7. <i>Peta Figure Ground</i> Desa Sidowayah .....	48
Gambar 8. Peta <i>Land Use</i> Desa Sidowayah .....	48
Gambar 9. Peta Jaringan Jalan Desa Sidowayah .....	49
Gambar 10. Peta Lokasi Unit Wisata BUMDes Sidowayah .....	50
Gambar 11. Lingkup Kawasan Perencanaan .....	50
Gambar 12. Logo Kampung Dolanan Sidowayah.....	51
Gambar 13. Bagan Pengelola Kampung Dolanan Sidowayah .....	53
Gambar 14. Anak-anak bermain tiga.....	53
Gambar 15. Kantor Sekretariat Kampung Dolanan Sidowayah .....	55
Gambar 16. Rumah warga yang dialih fungsikan menjadi <i>Homestay</i> .....	56
Gambar 17. Lahan Parkir Kampung Dolanan Sidowayah.....	57
Gambar 18. Kondisi Toilet Kampung Dolanan Sidowayah .....	57
Gambar 19. Masjid At-Tabiin Desa Sidiwayah.....	58
Gambar 20. Kondisi Warung Kampung Dolanan Sidowayah.....	58
Gambar 21. Peta <i>Eksisting</i> Kampung Dolanan Sidowayah.....	59
Gambar 22. Peta Elemen <i>Path</i> (Jalan) di Desa Sidowayah .....	61
Gambar 23. Peta Alur Sirkulasi Wisatawan di Desa Sidowayah .....	61
Gambar 24. Peta Elemen <i>Edges</i> .....	62
Gambar 25. Peta Elemen <i>District</i> .....	62
Gambar 26. Peta Elemen <i>Nodes</i> .....	63
Gambar 27. Peta Elemen <i>Landmarks</i> .....	63
Gambar 28. Peta Persebaran Potensi di Desa Sidowayah .....	64
Gambar 29. Strategi Pengembangan Kawasan Desa Sidowayah .....	65

Gambar 30. Pekarangan di Dukuh Baderan .....	67
Gambar 31. Peta <i>Land Use</i> Kampung Dolanan Sidowayah .....	73
Gambar 32. Eksisting Tata Masa Kampung Dolanan Sidowayah.....	73
Gambar 33. Analisa Sirkulasi dan Parkir Kampung Dolanan Sidowayah ..	74
Gambar 34. Analisa Ruang Terbuka Kampung Dolanan Sidowayah .....	74
Gambar 35. Konsep Jalur Pedestrian Terbuka .....	75
Gambar 36. Konsep Street Furniture .....	75
Gambar 37. Konsep Peletakan Signage Terbuka .....	75
Gambar 38. Letak Masjid sebagai Pendukung Kegiatan.....	76
Gambar 39. Peta Sebaran Bangunan <i>Preservation</i> .....	76
Gambar 40. <i>Zoning</i> Kampung Dolanan Sidowayah .....	77
Gambar 41. Paket Dolanan <i>Tempoe Doeloe</i> dan <i>Track</i> Wisata .....	81
Gambar 42. Paket Rekreasi dan <i>track</i> wisata .....	82
Gambar 43. Paket Edukasi dan <i>Track</i> Wisata .....	82
Gambar 44. Konsep Tata Masa .....	87
Gambar 45. Sub Struktur pondasi batu kali.....	90
Gambar 46. Sub Struktur Pondasi <i>Footplat</i> .....	90
Gambar 47. Skema Jaringan Air Bersih .....	90
Gambar 48. Skema Jaringan Air Kotor .....	90

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Permainan Tradisional Jawa Barat .....	13
Tabel 2. Permainan Tradisional Jawa Tengah.....	15
Tabel 3. Permainan Tradisional Jawa Timur.....	16
Tabel 4. Permainan Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta .....	17
Tabel 5. Perbedaan <i>Traditional Museum</i> dan <i>New Museum</i> .....	20
Tabel 6. Sarana dan Prasarana Kampung Dolanan Nusantara .....	35
Tabel 7. Resume Studi Banding .....	38
Tabel 8. Unit Usaha BUMDes Sinergi Desa Sidowayah .....	46
Tabel 9. Analisis Desa Sidowayah sebagai Desa Wisata .....	64
Tabel 10. Analisis Konsep Pelestarian Permainan Tradisional .....	66
Tabel 11. Kebutuhan Ruang Permainan Tradisional .....	68
Tabel 12. Konsep Perencanaan tiap Zona Kampung Dolanan Sidowayah .	77
Tabel 13. Jumlah Pengunjung Kampung Dolanan Sidowayah .....	79
Tabel 14. Tabel Kebutuhan Ruang .....	79
Tabel 15. Tabel Besaran Ruang Bangunan.....	83
Tabel 16. Kebutuhan dan Besaran Ruang Parkir.....	85
Tabel 17. Analisa Kebutuhan Ruang Terbuka.....	85
Tabel 18. Total Kebutuhan Ruang.....	86
Tabel 19. Konsep Neo Vernakular .....	88

## ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang beredar di masyarakat secara lisan, memiliki banyak variasi, bersifat tradisional dan diwariskan secara turun-temurun. Pada dasarnya permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan daerah yang memberi ciri khas tertentu dan mampu mempertahankan kemajemukan budaya. Namun saat ini keberadaan permainan tradisional semakin menyusut dan perlahan menghilang seiring perkembangan zaman. Penyebab utama menyusutnya permainan tradisional adalah karena arus globalisasi yang kuat di Indonesia, globalisasi membawa pola hidup baru dan hiburan baru. Oleh karena itu, pelestarian permainan tradisional harus dilakukan secara berkelanjutan. Kampung Dolanan Sidowayah telah melakukan upaya untuk pelestarian permainan tradisional dengan menjadikan permainan tradisional sebagai atraksi utama dalam kegiatan wisata. Pelestarian tersebut dikemas dalam sebuah Desa Wisata yang diberi nama Kampung Dolanan—kata dalam bahasa Jawa yang memiliki arti 'Bermain'. Kampung Dolanan Sidowayah memiliki potensi dan daya tarik yang sangat besar namun belum dikembangkan secara maksimal. Upaya yang dapat dilakukan untuk pengembangan Kampung Dolanan Sidowayah sebagai desa wisata adalah penambahan atraksi, penambahan, penataan dan perbaikan sarana prasarana, perbaikan pada aksesibilitas dan kelembagaan. Oleh karena itu perlu dilakukan penataan kawasan pada Kampung Dolanan Sidowayah dengan mengangkat konsep *Living Museum* dan wisata kreatif sebagai usaha pelestarian permainan tradisional. Metode pembahasan yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif dengan menggunakan data primer dari observasi lapangan dan data sekunder dari tinjauan literatur. Dari hasil analisis dan konsep didapatkan hasil berupa usulan strategi pengembangan kawasan desa Sidowayah, usulan penerapan konsep *living museum* dan wisata kreatif, dan usulan desain pada kawasan pengembangan di Kampung Dolanan Sidowayah berupa usulan desain bangunan, desain *landscape*, dan desain *street furniture*.

Kata Kunci : Kampung Dolanan, Sidowayah, Living Museum, Wisata Kreatif



## **ABSTRACT**

*Traditional games is a type of game that circulates in society verbally, has many variations, is traditional and passed down from generation to generation. Basically, traditional games are one element of regional culture that gives certain characteristics and is able to maintain cultural diversity. But now the existence of traditional games is shrinking and slowly disappearing over the times. The main cause of the shrinking of the traditional games is because of the strong current of globalization in Indonesia, globalization has brought a new lifestyle and new entertainment. Therefore, the preservation of traditional games must be carried out in a sustainable manner. Kampung Dolanan Sidowayah has made efforts to preserve traditional games by making traditional games as the main attraction in tourism activities. The preservation is packaged in a Tourism Village named Kampung Dolanan—a Javanese word meaning 'to Play'. Kampung Dolanan Sidowayah has enormous potential and appeal but has not yet been maximally developed. Efforts that can be made to develop Kampung Dolanan Sidowayah as a tourist village include the addition of attractions, the addition, arrangement and improvement of infrastructure, improvements to accessibility and institutions. Therefore, it is necessary to arrange the area in Kampung Dolanan Sidowayah by raising the concept of Living Museum and creative tourism as an effort to preserve traditional games. The discussion method used is qualitative-descriptive using primary data from field observations and secondary data from literature reviews. From the analysis and concept, the results are obtained in the form of a proposed development strategy for the Sidowayah village area, a proposal for the application of the living museum and creative tourism concept, and a design proposal for the development area in the Kampung Dolanan Sidowayah in the form of a building design, landscape design, and street furniture design.*

*Keywords: Kampung Dolanan, Sidowayah, Living Museum, Creative Based Tourism*